Основные правила DramaSystem

DramaSystem предназначена для игры в телевизионную драму в духе сериалов от HBO или BBC. Она помогает создавать истории, построенные вокруг яркого эмоционального взаимодействия между протагонистами и изменения отношений между ними.

В основе правил *DramaSystem* лежит представление о том, что всякая история состоит из отдельных сцен, которые делятся на два типа: *драматические* и *процедурные*.

- *Процедурные сцены* описывают события, связанные с достижением внешних целей героев или преодоления препятствий на пути к ним. Головокружительные сражения, захватывающие погони или вдумчивые расследования — всё это примеры процедурных сцен.
- *Драматические сцены* повествуют о внутреннем мире героев. Протагонисты истории взаимодействуют с другими персонажами, надеясь получить от них желаемый эмоциональный отклик. Иными словами, такие сцены рассказывают о том, как персонаж следует своим глубинным стремлениям или пытается справиться с внутренними демонами.

За редким исключением правила настольных ролевых игр сфокусированы на интерпретации и разрешении процедурных сцен. *DramaSystem* ставит во главу угла сцены драматические. Её цель — предоставить простой набор правил для описания эмоциональных связей между протагонистами, позволяющий заложить основу волнующей истории.

Если вы хотите больше узнать о процедурно-драматическом анализе и о том, как он может помочь в создании историй, вам стоит прочесть книгу Робина Лоуза *Hamlet's Hit Points*. Именно её принципы легли в основу этой игры.

Что понадобится для игры

- 5–8 участников;
- колода игральных карт;
- набор разноцветных жетонов или покерных фишек:
    - по одной фишке красного, зелёного и жёлтого цветов на каждого участника,
    - около дюжины фишек синего цвета;
    - несколько фишек любого другого цвета;
- небольшие карточки — по одной на каждого участника (можете использовать в качестве них карточки от коллекционной карточной игры);
- стопка бумаги и письменные принадлежности.

Содержание

Об этом документе 3

Создание протагонистов 4

- Шаг за шагом 4
- Определение очерёдности 5
- Выбор роли 5
- Определение отношений 5
- К чему ты стремишься? 6
- Драматические полюса 7
- Чего ты хочешь от остальных? 7
- Типы действий 8
- Твоя история 9

Эпизоды 10

- Темы 10

Сцены 11

- Создание сцен 11
- Драматические сцены 14
- Процедурные сцены 19
- Персонажи второго плана 25
- Декорации 26
- Жетоны преимуществ 27

Завязки сериалов 29

Словарь терминов 30

Сведения о лицензии 31

Об этом документе

Правила *DramaSystem* были разработаны Робином Лоузом при поддержке издательства *Pelgrane Press* специально для ролевой игры *Hillfolk*. В качестве выполнения одной из целей краудфандинговой кампании Робин Лоуз составил *DramaSystem Reference Document* и опубликовал его под лицензией *Creative Commons*. Настоящий документ представляет собой перевод основной части *SRD* и распространяется на тех же условиях.

Важно помнить, что *System Reference Document* не ставит своей целью показать процесс игры в *Hillfolk* или во всех деталях раскрыть различные аспекты правил. Это прежде всего справочник для авторов и дизайнеров, призванный помочь в создании собственных продуктов на основе *DramaSystem*.

При переводе документ был дополнен пояснениями по использованию некоторых правил. Тем не менее, в нём по-прежнему не хватает примеров, советов для ведущего и игроков, а также руководства по адаптации *DramaSystem* для своих проектов. Если вам интересны эти вещи, будет разумнее обратиться к играм *Hillfolk* или *Malandros*.

Создание протагонистов

В игре по *DramaSystem* игроки под руководством ведущего совместными усилиями создают увлекательную историю, построенную вокруг эмоциональных связей и конфликтов внутри сплочённой группы персонажей.

Участники игры описывают протагонистов истории, опираясь на последовательность шагов, изложенную ниже. Если какой-либо из пунктов выглядит непонятно, обратитесь к подробному описанию в соответствующем разделе документа.

Шаг за шагом

1. Ведущий игры кратко описывает завязку сериала: игровой мир, действующие в нём конфликты и спектр ролей, наиболее уместных в вашей истории. Это даёт игрокам представление о том, к какой группе могут принадлежать их персонажи.
2. Ведущий определяет очерёдность действий игроков.
3. Первый игрок называет имя своего персонажа и его роль в группе.
4. Второй игрок называет имя и роль своего персонажа, а затем описывает его отношения с персонажем первого игрока. Игроки отмечают новую связь на своих картах отношений.
5. Третий игрок называет имя и роль своего персонажа. Затем он описывает его отношения с каждым из представленных ранее персонажей.
6. Действуя в порядке очерёдности, оставшиеся игроки повторяют шаг 5.
7. В том же порядке игроки объявляют стремления своих персонажей.
8. В том же порядке игроки определяют драматические полюса героев.
9. Ведущий определяет новый порядок очерёдности.
10. Первый игрок описывает, что именно персонаж хочет получить от любого другого протагониста. Игрок этого персонажа описывает, почему тот не может дать желаемое.
11. Оба игрока корректируют описания так, чтобы те соответствовали их представлениям о персонажах.
12. Действуя в порядке очерёдности, оставшиеся игроки повторяют шаги 10–11.
13. Повторяйте шаги с 9 по 11 до тех пор, пока каждый из протагонистов не станет объектом стремлений по крайней мере двух других персонажей игроков. Все прочие отношения будут определены непосредственно во время игры.
14. Игроки определяют, насколько успешно их персонажи справляются с различными типами действий: *хорошо*, *плохо* или *средне*.
15. Для действий, с которыми герои справляются *хорошо*, игроки придумывают, как именно персонажи добиваются желаемого.
16. Опираясь на то, что игроки узнали о своих персонажах, каждый из них должен закончить фразу: «*Моя история — это история о человеке, который…*»

Определение очерёдности

Время от времени ведущий определяет *очерёдность* игроков — порядок, в котором они действуют во время игры. Возьмите несколько карточек и запишите на них имена игроков: одна карточка — одно имя. Всякий раз когда вам нужно определить очерёдность, смешайте карты, а затем разложите их на столе — это и есть новый порядок действий.

Вы можете выбрать любой другой метод случайного определения очерёдности. Используйте тот, что лучше подходит вашей группе.

Выбор роли

Главные герои игр по *DramaSystem* — члены сплочённой группы людей: семьи, команды, клана, племени, банды и т.д. Возможный спектр ролей и природа связей между персонажами целиком определяются выбранной завязкой сериала.

Определение отношений

Когда вы устанавливаете *отношения* с другим протагонистом, вы определяете решающий факт в предыстории обоих персонажей. Природа связи между героями может быть любой — до тех пор, пока это нечто важное и значимое.

- Семейные узы легче всего ввести в игру — притом что их можно раскрыть множеством разных способов.
- Близкая дружба отлично работает, но помните, что она должна быть достаточно крепкой, чтобы породить сильную эмоциональную связь между героями.
- Романтическая привязанность — прошлая или настоящая — может создать самые прочные узы из всех.

Как и в любой крепко сбитой драматической истории, отношения с самыми важными для вас людьми полны неразрешённых конфликтов. Вы пытаетесь получить от других персонажей некую эмоциональную награду, и это стремление подталкивает вас к решительным действиям, создавая полотно захватывающей истории.

Когда вы вводите в игру новые отношения, другой игрок может оспорить их, если ваша заявка превращает его героя в персонажа, за которого не хочется играть. В этом случае вам следует обсудить природу связи между персонажами и скорректировать свой изначальный замысел. При необходимости ведущий может вмешаться в спор, чтобы помочь найти решение, которое было бы интересно обоим участникам.

Все важные для героя связи отмечаются в его *карте отношений* — специальном разделе на листе персонажа. В начале игры поместите в центре карты имя протагониста и обведите его в рамку; имена остальных героев расположите по кругу от него. Когда вы устанавливаете отношения с другими персонажами, соедините два имени стрелкой и отметьте рядом с ней природу связи. По мере появления отношений между другими героями, можете отмечать на своей карте и их тоже.

К чему ты стремишься?

Стремление персонажа определяет мотивацию, которая движет им во время драматических сцен. Это некий стимул, который подталкивает его к достижению сугубо внутренней эмоциональной цели. Сделать это можно только путём взаимодействия с героями игры: с персонажами других игроков и — в меньшей степени — со значимыми персонажами второго плана.

Стремление персонажа можно рассматривать как слабость, поскольку его благополучие ставится в зависимость от решений других героев. Это нормально: вы создаёте драматическую историю, в основе которой — конфликт между персонажами. Из-за него герой не сможет легко и стабильно добиваться желаемого от остальных протагонистов. Стремление персонажа определяет эмоциональную награду, которую он надеется получить от других героев игры.

Чем проще сформулировано стремление, тем легче вам будет использовать его во время игры. Вот несколько примеров:

- одобрение,
- прощение,
- уважение,
- любовь,
- поклонение,
- уверенность,
- власть,
- возмездие,

Не стоит думать о стремлении героя в терминах практических целей, которых можно достичь посредством конкретных физических действий. Рано или поздно такие цели действительно появятся перед персонажем. Скорее всего, они даже сыграют ключевую роль в истории — но только в том случае, если станут отражением надежд и страхов протагониста. Само по себе достижение практической цели бесполезно, если не сулит эмоциональной награды от других персонажей.

Снаружи — внутрь

Вы можете использовать конкретную практическую цель в качестве отправной точки для того, чтобы понять, к чему на самом деле стремится персонаж.

Например, вы решили, что герой ищет отмщения за смерть отца (практическая цель). Но почему он это делает? Он жаждет *возмездия*? Он хочет *восстановить честь семьи*? Или он пытается унять бушующую внутри ярость и *обрести покой*? Любой из этих вариантов может стать доминирующим стремлением героя и определит его поведение во многих драматических сценах.

Драматические полюса

В хорошей истории героем движут его внутренние противоречия. Персонаж разрывается между двумя *драматическими полюсами*. Каждый из них воплощает собой доминирующий аспект личности героя или его стремление, но по своей сути они противоположны друг другу и находятся в постоянной борьбе. События истории будут раз за разом ставить персонажа перед выбором между ними.

Драматические полюса должны быть выражены в виде пары понятий, разделённых союзом «или»:

- Свобода или ответственность?
- Безопасность или страсть к приключениям?
- Эгоизм или служение?
- Кто я, воин или миротворец?
- Кто я, гений или безумец?

Заручившись помощью ведущего, постарайтесь сформулировать драматически полюса персонажа настолько чётко и однозначно, насколько это возможно. Противоречие, которое они порождают в герое, должно быть очевидно для каждого из участников игры. Так другим игрокам будет проще создавать захватывающие сцены с участием персонажа, а у вас появится дополнительный шанс получить жетон преимущества в конце встречи.

Чего ты хочешь от остальных?

Теперь взгляните ещё раз на свои драматические полюса и решите, что именно они заставляют вас искать в других протагонистах? Чего вы хотите добиться от них? Вот несколько примеров:

- одобрения своего отца,
- расплаты со старым соперником,
- взаимности любимой.

Затем игрок, от персонажа которого вы пытаетесь добиться эмоциональной награды, описывает причину, по которой тот не может предоставить желаемое. Самый простой способ сделать это — использовать стремление и драматические полюса героя в качестве препятствия.

Этот шаг — ключевой в создании героев, поскольку он закладывает основу для конфликтов между протагонистами, а значит — и для будущей истории.

Возможные примеры противоречий между героями:

- «Одобрения? Может, ты чего-то и добился в жизни, но я никогда не приму тот путь, который ты выбрал».
- «Расплаты? За что? Я просто использовал для победы все средства, которыми располагал. Не вижу в этом преступления».
- «Может, я и питаю к тебе тёплые чувства, но никогда не покажу этого: наш союз уничтожил бы обе наши семьи».

Как правило, первые узы, которые вы описываете, становятся самыми важными для протагониста. Поэтому первый и второй персонажи, с которыми вы создаёте связь, называются *ключевыми отношениями*. Отметьте их в верхних строчках списка «Люди в моей жизни» на листе персонажа. Также выделите их особым образом на вашей карте отношений: обведите в круг и — если сочтёте это полезным — укажите рядом эмоциональную награду, которую стремитесь получить.

Во время игры ваши ключевые отношения могут утратить свою изначальную значимость, чтобы уступить место новым. Тем не менее, на этапе создания персонажа они помогают лучше понять его характер и стремления.

Нет конфликта — нет драмы

Может оказаться так, что протагонисту будет легко получить определённую эмоциональную награду от конкретного персонажа. Не стоит отмечать это на карте отношений героя, ведь это не сулит игре ни капли драмы. Ваша задача — найти источник самого острого напряжения в отношениях с другими героями.

Типы действий

В некоторых сериалах — например, тех, что вдохновлены романами Джейн Остин, — судьбы персонажей никак не зависят от их умения справляться с практическими задачами и разрешать внешние конфликты. Если вы задумали историю в подобном стиле, пропустите этот шаг и игнорируйте правила, связанные с типами действий.

Есть и другие сериалы — в них внешние конфликты создают новые в истории и служат топливом для создания новых драматических сцен. В *DramaSystem* практические действия персонажей делятся на семь типов. С двумя из них персонаж умеет справляться *плохо*, с двумя — *хорошо*, с остальными — *средне*. Ниже перечислены все семь типов действий с описанием задач, которым они соответствуют:

1. **Стойкость**. Вы способны сопротивляться вредоносным воздействиям любого рода. Успешные действия этого типа позволяют избежать или уменьшить негативные последствия травм, голода, жажды, болезней, отравления и т.д.
2. **Сражение**. Этот тип действия отвечает за любого рода физические столкновения. Он позволяет побеждать в бою и самому избегать ранений.
3. **Знание**. Ваш разум полон всевозможных полезных сведений.
4. **Ремесло.** Вы умеете строить, собирать, конструировать и ремонтировать физические объекты.
5. **Движение**. Этот тип действий отвечает за умение бегать, прыгать, плавать, лазить и иным образом перемещаться из одного места в другое — на короткие и длинные дистанции.
6. **Убеждение**. Ваши навыки дипломатии и проницательности помогают добиваться желаемой практической выгоды от других персонажей. Этот тип действий бесполезен драматических сценах, поскольку в них персонаж ищет эмоциональной награды.
7. **Скрытность**. Вы умеете скрываться, прятать предметы, бесшумно передвигаться и в целом действовать незаметным для других людей образом.

Особые типы действий

Вы можете добавить в игру собственный, специализированный тип действий и объявить, что персонаж умеет *хорошо* с ним справляться. Иногда это позволяет создать более рельефный и узнаваемый образ героя. Стремитесь к краткости — тип действия должен выражаться одним словом: **охота**, **выживание**, **магия**, **кибернетика** и т.д.

Особый тип действий может перекрывать несколько стандартных типов — но только в тех случаях, когда испытание напрямую связано с областью компетенции героя.

Когда вы добавляете особый тип действий, считается, что персонаж *плохо* справляется с тремя, а не с двумя стандартными типами.

Как ты добиваешься желаемого?

Для каждого типа действий, в котором хорош персонаж, придумайте короткую фразу (или даже одно слово), которая описывает его специализацию. В ситуациях, связанных с исключительными талантами героя, вы будете получать дополнительное преимущество.

Используйте детали, а не просто синонимы стандартных типов действий. Ведущий вправе попросить изменить формулировку, если сочтёт её слишком размытой или скучной.

Специализация — вещь уникальная для каждого протагониста. Они не должны повторяться внутри группы персонажей.

- **Стойкость**: здоровый как бык, требуется мало сна, быстрая регенерация.
- **Сражение**: умелый мечник, знаток рукопашного боя, опытный дуэлянт.
- **Знание**: животные, погода, боги и религии, руины, легенды и истории.
- **Ремесло**: винодел, гончар, оружейник, мастеровой, ткач, пивовар.
- **Движение**: быстрый, грациозный, неудержимый, непредсказуемый.
- **Убеждение**: лесть, обман, слухи и сплетни, запугивание, успокаивание.
- **Скрытность**: подражатель, мастер маскировки, карманник.

Твоя история

В качестве последнего шага в создании персонажа соберите воедино всё, что узнали о нём, и закончите предложение:

Моя история — это история о человеке, который…

Предложение должно отсылать к доминирующему стремлению героя, его внутренним противоречиям и, возможно, к его ключевым отношениям. Оно служит напоминанием о той истории, которую вы хотите создать совместно с другими участниками игры.

Стремитесь к тому, чтобы сделать предложение настолько кратким и ёмким, насколько это возможно. Если оно длиннее 25 слов, ваша идея недостаточно проста.

Эпизоды

Каждая игровая встреча представляет собой один из эпизодов сериала. *Эпизод* — это последовательность связанных друг с другом сцен, в которых герои пытаются достичь своих эмоциональных целей и, возможно, выполняют практические задачи, чтобы получить преимущество в грядущих драматических конфликтах.

Темы

Отличительная черта каждого эпизода — его *тема*, некий мотив, который очевидным или символическим образом присутствует в каждой сцене.

Тему первого эпизода объявляет ведущий вместе с представлением завязки сериала. В конце встречи он определяет новый порядок очерёдности, в котором участники выбирают темы следующих эпизодов. Так, первый игрок объявляет тему второго эпизода, второй — третьего и так далее. После того как каждый воспользовался своим правом на выбор темы, начните сначала — и продолжайте так до тех пор, пока не закончите сериал.

Примеры тем

- Сделка с Дьяволом
- Возвращение домой
- Выбор стороны
- Алчность
- Страх неизведанного
- Потеря контроля
- Природа человека
- Враг моего врага
- Грехи отцов
- Ошибки прошлого
- Кровные узы
- Возрождение
- Доверие
- Цена победы
- Искупление
- Верность
- Точка невозврата
- Единство
- Срывая маски
- Правосудие
- Большие надежды
- Инициация
- Дьявол в деталях
- Эндшпиль

Встречи или эпизоды?

Игровая встреча включает в себя всё, что происходит за столом, когда вы собираетесь для игры: ведение записей, подсчёт жетонов и наград, обсуждение предпосылок и последствий действий героев. *Эпизодом* же называется фрагмент истории, который создаётся во время встречи. Иногда различие между этими терминами имеет значение, но зачастую их можно считать эквивалентными.

Сцены

Каждый эпизод состоит из набора сцен, которые делятся на три типа:

- *открывающая* — в ней участники знакомятся с темой эпизода;
- сцены *развития*, которые прямо, косвенно или символически связаны с темой;
- *закрывающая* — сцена, которая так или иначе завершает тему эпизода: логичным образом подводит черту под событиями встречи — либо же обрывается на напряжённом моменте, оставляя участников в неведении до следующего эпизода.

Создание сцен

Игрок, который инициирует новую сцену, называется *режиссёром*. Его задача состоит в том, чтобы описать завязку, которая включает в себя следующие пункты:

- **Действующие лица** — перечень персонажей игроков и значимых персонажей второго плана, которые примут участие в сцене.
- **Окружение**— место и декорации, в которых происходит действие сцены, или, во всяком случае, где оно начинается.
- **Отрезок времени** (необязательно). По умолчанию считается, что сцена разворачивается непосредственно после предыдущей или одновременно с ней. Если хотите, можете объявить прыжок вперёд или назад во времени, но будьте готовы, что это решение могут оспорить другие участники.
- **Тип сцены**. Решите, является ли эта сцена драматической или процедурной. В первом случае она строится вокруг стремления одного из участников получить эмоциональную награду от другого. Во втором персонаж или персонажи стремятся достичь некой внешней практической цели.
- **Ситуация** — краткое описание событий, которые стали предпосылкой для создания сцены. На этом этапе режиссёр — настолько увлекательно, насколько способен, — описывает декорации сцены, внешние обстоятельства и действия участников непосредственно перед её началом. Ситуация может представлять собой обычную встречу героев с целью разрешить противоречия между ними. Но точно так же она может вводить в игру некое осложнение — новый фактор, который повлияет на развитие сюжета и действия других протагонистов в целом.

Игроки, чьи персонажи участвуют в сцене, могут дополнить описание ситуации новыми деталями, если сочтут это необходимым.

Решение режиссёра может быть оспорено другими участниками, если они сочтут его идею неуместной или мешающей развитию сюжета в том ключе, который кажется им более интересным (см. раздел «Разрешение споров»).

Режиссёр не обязан описывать составляющие сцены в том порядке, в котором они изложены выше. Используйте тот метод, который подходит лично вам.

Порядок создания сцен

Перед тем как начать новый эпизод, ведущий определяет порядок очерёдности. При этом игрок, выбравший тему эпизода, всегда первым становится режиссёром. Затем эта роль переходит к первому в порядке очерёдности игроку. Когда очередь доходит до карточки игрока, который выбирал тему эпизода, вместо него действует ведущий.

Когда каждый из участников побывал в роли режиссёра, начните подсчёт заново. Установленный порядок очерёдности сохраняется до конца эпизода.

Разрешение споров

Игроки вправе оспорить детали сцены, которую создаёт режиссёр. Правила разрешения споров зависит от элемента, который вызвал недовольство участников. Большинство из них решается простым голосованием: сначала поднимают руки те, кто поддерживает решение режиссёра, затем — те, кто поддерживает игрока, оспаривающего деталь сцены.

Ведущий участвует в голосовании, только когда голоса разделились поровну. Если сцена кажется уместной и добавляет в повествование новые интересные события, ему стоит поддержать режиссёра. Если же сцена выбивается из общего стиля истории или кажется нечестной по отношению к другим участникам, ведущему стоит поддержать протест.

Избежать участия в сцене

Вы можете оспорить состав действующих лиц сцены, если не хотите, чтобы ваш персонаж принимал в ней участие. Режиссёр может согласиться с возражением и описать сцену без вашего персонажа — или же он может дополнить описание таким образом, чтобы стремление и драматические полюса героя заставили его вмешаться.

Даже в этом случае вы можете избежать участия в сцене, но для этого придётся потратить жетон драмы, который переходит режиссёру. Если после этого в кадре остался лишь один персонаж, режиссёр создаёт новую сцену — но уже без вашего героя.

Навязать участие в сцене

Если хотите навязать участие своего персонажа против желания режиссёра, за это придётся заплатить жетоном драмы или жетоном преимущества. Жетон драмы в этом случае переходит режиссёру.

Если режиссёр не против участия героя в создаваемой сцене, тратить жетоны не нужно.

Режиссёр может помешать нежеланному вторжению, потратив жетон преимущества.

Вы можете попытаться присоединиться к сцене непосредственно во время её развития.

Оспорить скачок во времени

Игрок может оспорить скачок во времени, если считает, что тот мешает его персонажу совершить нечто важное в ближайшем будущем. Подобные споры разрешаются простым голосованием.

Помните, что вы всегда можете объявить сцену в виде ретроспективного эпизода. Если исход задуманной вами сцены не повлияет на сцену, которую создаёт режиссёр, не нужно её оспаривать.

Оспорить поворот сюжета

Игроки могут оспорить описание ситуации, если предпосылкой для неё служит важное событие, которое они хотели бы разыграть в качестве полноценной сцены. Точно также, спор может возникнуть, если персонаж режиссёра оказывается в совершенно новой ситуации, и другие участники считают невероятным, что их персонажи не вмешались бы в её развитие.

Такого рода споры разрешаются обычным голосованием. В случае поражения Режиссёр должен изменить описание ситуации в соответствии с требованиями других игроков.

Оспорить повторение сцены

Игроки вправе оспорить описание ситуации, если она выглядит повторением одной из предшествующих сцен, в которой персонаж режиссёра потерпел неудачу.

Если сцена действительно кажется слишком знакомой, ведущему стоит уточнить у режиссёра, в чём состоит её отличие от той, что уже была разыграна, и как это изменение влияет на развитие истории. Лучшая защита для режиссёра состоит в том, чтобы указать на одну из промежуточных сцен, события которой могли изменить расстановку сил в конфликте. Также неплохо работает изменение состава действующих лиц: вовлечение в сцену новых персонажей способно изменить её эмоциональный настрой в достаточной степени, чтобы повторная попытка была оправданной.

Если же игрок не может сказать, в чём именно изменилась ситуация, ведущий разрешает спор в пользу игроков, озвучивших протест. После этого режиссёр должен создать новую сцену, которая не будет оспорена по той же причине.

Переход к процедурному конфликту

Если игрок описывает, как его персонаж успешно справляется со сложной задачей практического толка, любой из участников — в том числе и ведущий — вправе потребовать, чтобы это испытание было разыграно как процедурный конфликт (см. раздел «Разрешение процедурных конфликтов»).

В отличие от других спорных ситуаций, для перехода к процедурному конфликту достаточно возражения лишь одного из участников. Игрок может избежать конфликта, вовсе исключив испытание из описания сцены, либо скорректировав его в соответствии с возражением.

Повествовательные права

Игроки, чьи персонажи участвуют в сцене, могут дополнить её описание новыми деталями, которые могут включать в себя:

- элементы окружения: «Я поднимаю голову и вижу стервятников, кружащих в небе над нами»;
- поведение статистов: «Я замечаю, что Трайден выглядит встревоженным»;
- действие собственных персонажей и их непосредственные последствия: «Я поднимаю топор и обрушиваю его на каменного идола».

Ведущий может дополнять описание сцен по тем же правилам, если сочтёт это необходимым.

Когда кто-то из участников возражает против определённого фрагмента повествования, игрок может скорректировать описание сцены. Если же он отказывается, возникший спор разрешается по правилам, приведённым выше.

Драматические сцены

Драматические сцены строятся вокруг вербального конфликта между персонажами, в ходе которого один стремится получить от другого некую эмоциональную награду. Первый в рамках сцены называется *просителем*, второй — *дарителем*. Как правило, именно игрок просителя становится инициатором драматической сцены.

Жетоны драмы

Участники игры — включая ведущего — на протяжении эпизода зарабатывают и тратят *жетоны драмы*. В начале встречи запас жетонов у каждого участника равен нулю. Все жетоны собраны в общей куче, объём которой теоретически неограничен. Мы рекомендуем использовать жетоны синего цвета, но в целом подойдут любые помимо красных, жёлтых и зелёных — эти цвета используются для жетонов усилий.

Жетоны драмы, оставшиеся неиспользованными к концу встречи, повышают шансы игрока получить жетон преимущества. После этого они возвращаются в общую кучу. Переносить их из одного эпизода в другой нельзя.

У жетонов драмы нет какого-то конкретного воплощения в мире игры. Это просто условность, которая помогает создавать ритм повествования, характерный для хорошей драматической истории: порой герои получают желаемое, но порой — неизбежно терпят поражение. Жетоны позволяют соблюсти баланс между этими исходами и помогают преодолеть естественное стремление игроков выкладываться на полную и добиваться победы в любом состязании. Вместо этого им приходится играть роли настоящих людей, которыми движут эмоциональные потребности и обязательства.

Создание драматических сцен

Создание драматической сцены происходит в точности, как это описано выше. Однако помимо декораций, ситуации и действующих лиц, режиссёр должен добавить последний ингредиент — намерение, нечто, что проситель — осознанно или нет — пытается получить от дарителя.

Если вы создаёте сцену и ваш персонаж выступает в роли просителя, явным образом указывать намерение необязательно. Просто начинайте разыгрывать сцену — и стремления протагониста станут понятны по мере её развития.

Объявлять своего персонажа просителем также необязательно. Можете назначить на эту роль другого протагониста или даже значимого персонажа второго плана. В этом случае вы должны так или иначе указать, чего именно пытается добиться персонаж. Игрок может попросить уточнить или скорректировать намерение персонажа или предложить собственные идеи на этот счёт.

Вы можете создать сцену вовсе без участия своего персонажа, однако за это придётся заплатить жетоном драмы.

Никогда не создавайте драматических сцен, в которых обе ключевые роли — просителя и дарителя — достаются персонажам второго плана. Никому не интересно наблюдать, как ведущий общается сам с собой. Особенно ведущему.

Когда ведущий создаёт драматическую сцену, он может вовлекать в неё любых персонажей — но лишь до тех пор, пока хотя бы одним из них является кто-то из протагонистов. Роли просителя и дарителя ведущий выбирает на своё усмотрение.

Разрешение драматических сцен

Игроки разыгрывают диалог между персонажами либо до тех пор, пока просьба одного из них не окажется удовлетворена, либо пока он не получит окончательный отказ.

Сцена также может быть завершена, если окончательно утратила напряжение и динамику. Это происходит, когда участники повторяются в доводах, а игроки, не вовлечённые в конфликт, начинают заметно скучать. В такие моменты в ситуацию вмешивается ведущий: он объявляет сцену законченной и спрашивает у просителя, считает ли он, что получил значительную уступку со стороны другого персонажа.

Если ответ «да», просьба считается удовлетворённой — даже если другие участники считают, что персонаж не получил всего, к чему стремился. Ни режиссёр, ни даритель не могут оспорить мнение просителя на этот счёт.

Если ответ «нет» и другие игроки согласны с этим, просьба считается отвергнутой.

Если же ответ отрицательный, но другие участники считают, что в отношениях между персонажами произошёл значительный сдвиг, вся группа (включая ведущего) голосует за исход сцены. В случае ничьи режиссёр получает дополнительный решающий голос.

Получение жетонов драмы

Всякая драматическая сцена заканчивается передачей одного или нескольких жетонов.

Если даритель добровольно удовлетворяет желание просителя, он получает жетон драмы — от просителя, если у того есть хотя бы один, или из общей кучи, если нет.

Если даритель отвечает отказом, проситель получает жетон драмы — от дарителя, если у того есть хотя бы один, или из общей кучи, если нет.

Навязывание решений

Если игрок дарителя отвечает отказом, проситель может потратить два жетона драмы и *навязать* дарителю желаемое решение. Это не обязательно подтолкнёт того к конкретным практическим действиям и так же не обязательно радикально изменит его взгляд на ситуацию. Тем не менее, это означает значительный эмоциональный сдвиг в отношении дарителя к просителю.

В случае если проситель навязал решение дарителю, в конце сцены тот получает от просителя два жетона драмы. Даритель может пресечь попытку навязывания, потратив три жетона драмы. В этом случае в конце сцены проситель не тратит два жетона, как собирался, а получает три от дарителя.

После того как один из персонажей попытался навязать другому решение — неважно, успешно или нет — исход сцены считается окончательным. В течение этого эпизода создать сцену с теми же персонажами, чтобы отменить принятое решение, нельзя. Это становится возможным, только если в истории появился новый значимый фактор, который позволит взглянуть на сцену под другим углом. Решение об этом принимается путём общего голосования.

Помочь или помешать навязыванию

Если персонаж присутствует в сцене, но напрямую не вовлечён в её центральный конфликт, игрок может поделиться жетонами драмы с просителем, чтобы поддержать попытку навязать желаемое решение, либо с дарителем — чтобы помочь пресечь её. Для этого необходимо описать, как именно персонаж вмешивается в ситуацию и почему его действия влияют на исход.

Если попытка навязать решение, которую поддержал игрок, была пресечена, он получает потраченные жетоны драмы обратно.

Уступки и личные границы

Даритель не обязан удовлетворять требования просителя именно на тех условиях, которые тот озвучил. Любой сдвиг в отношениях между персонажами означает, что проситель получил желаемое. Иногда вам будет легко прийти к согласию на этот счёт; иногда придётся прибегать к голосованию, чтобы определить, была ли уступка достаточно значимой.

Даже когда вы навязываете решение, помните о личных границах персонажа и игрока. Никакое количество жетонов не позволит вам превратить злейшего врага в преданного друга за одну-единственную сцену. Навязанное решение говорит о том, что здесь и сейчас персонаж делает шаг навстречу просителю, но это вовсе не предполагает радикального изменения личности и характера героя.

Особые случаи

В этом разделе собраны советы по разрешению специфических ситуаций, которые порой возникают во время драматических сцен. Если вы читает книгу в первый раз, лучше пропустите этот раздел и вернитесь к нему, когда у вас будет более полное понимание правил игры.

Драма без конфликта

Порой, выступая в роли дарителя, вы можете обнаружить, что у вас нет причин отказывать просителю. В этом случае следует объявить сцену бесконфликтной и быстро перейти к её финалу. Передачи жетонов не происходит.

Затем режиссёр может создать новую сцену — на этот раз наполненную напряжённым взаимодействием между героями. Если и в новой сцене не удалось добиться конфликта, игрок вправе передать роль режиссёра следующему в порядке очерёдности участнику.

Двухсторонний обмен

В конце сцены участники могут прийти к выводу, что каждый из них пытался добиться от другого некоей эмоциональной награды и каждый исполнял роли просителя и дарителя одновременно.

Если оба участника добились друг от друга желаемого, либо оба получили отказ, каждый берёт по жетону из общей кучи — но только в том случае, если жетонов у них ещё не было. Если у игрока уже был жетон на руках, новых он не получает.

Если намерение одного из участников было удовлетворено, а другой получил отказ, первый передаёт ему два жетона драмы. Если у игрока, ответившего отказом, на руках меньше двух жетонов, проситель получает недостающие жетоны из общей кучи.

Двухсторонний обмен особенно часто появляется в сценах, начавшихся с так называемого пробного запуска.

Когда просителей — несколько

Порой случается так, что в драматическом конфликте принимает участие больше двух персонажей — либо же несколько конфликтов единовременно развивается в рамках одной сцены. Чаще всего подобное происходит, когда:

- игрок навязал участие своего персонажа в конфликте,
- драматическая сцена стала продолжением сцены общего сбора.

В таких запутанных ситуациях ведущему стоит свести участие второстепенных персонажей к минимуму, оставив роли просителя и дарителя протагонистам истории. В идеале второстепенные персонажи выступают только как стороны поддержки для героев: они предлагают варианты действий, озвучивают взгляды на ситуацию или отвечают на вопросы — но не являются фокусом эмоциональных стремлений героев.

После того как споры подошли к концу, а дискуссия получила логичное завершение, решите, можно ли вообще считать это обсуждение драматической сценой. Получил ли кто-то из героев эмоциональную награду, которой искал?

- Если нет, значит, это была сцена экспозиции, предваряющая дальнейшие события истории. Обмена жетонами не происходит. Время переходить к следующей сцене.
- Если только один из участников отвечает утвердительно, значит, это была обычная процедурная сцена, а обмен жетонов происходит по общим правилам. Это самый распространённый случай: даже в групповой сцене стремление одного из персонажей часто оказывается доминирующим.
- Если сразу несколько игроков решили, что их герои получили эмоциональную награду, значит группе придётся ответить ещё на несколько вопросов.

Ведущий определяет новый порядок очерёдности и опрашивает каждого из участников:

- Чего он стремился добиться в сцене (в эмоциональном плане)?
- Кто мог дать ему желаемое?
- Получил ли он это?

Если протагонист получил то, чего добивался, значит, игрок, удовлетворивший его стремление, получает жетон драмы — от просителя, если у него есть хотя бы один, или из общей кучи, если нет.

Если намерение героя осталось невыполненным, игрок получает жетон драмы — от дарителя, если у того есть хотя бы один, либо из общей кучи, если нет.

Во время групповых сцен участники зачастую легко приходят к общему выводу о дальнейшем направлении действий героев — однако это решение может иметь разные эмоциональные последствия для каждого из участников в отдельности.

Просьба о практической услуге

Любая сцена вербального взаимодействия между протагонистами по определению является драматической. Даже когда проситель добивается услуги практического толка, у его намерения всегда есть эмоциональный подтекст — осознаёт это герой или нет.

Намерение просителя считается удовлетворённым, только если за согласием дарителя стоит значимый эмоциональный сдвиг в отношениях между персонажами. Решение об этом принимает либо проситель, либо — если это кажется уместным — группа в целом.

Независимо от того, будет ли услуга оказана или нет, исход драматической сцены не изменится. Тем не менее, нарушение установленной договорённости может привести к новой драматической сцене, в которой проситель возвращается к дарителю, чтобы выразить разочарование.

Драма и второстепенные персонажи

Во время драматических сцен ведущий играет роли всех героев второго плана. Как и любой другой участник, он зарабатывает и тратит жетоны, однако их запас является общим для всех второстепенных персонажей.

Пробный запуск

Режиссёр может начать сцену без описания конкретной ситуации. Вместо этого персонажи сразу начинают взаимодействовать друг с другом, а сцена естественным образом выстраивается вокруг драматического конфликта между ними. Такая ситуация называется пробным запуском.

Ведущий может направлять участников, задавая им наводящие вопросы, которые помогут развить из пробного запуска полноценную сцену. Когда такой стихийно созданный конфликт близится к завершению, обычно оказывается очевидным, какие роли исполняли игроки и получил ли проситель желаемое. Если нет, ведущий, спрашивает об этом участников сцены и — если это уместно — других членов группы. После этого обмен жетонами происходит по обычным правилам.

Как правило, пробные запуски появляются в игре всё реже по мере того, как участники лучше понимают структуру и состав драматических сцен. Если игрок слишком сильно полагается на пробные запуски, это верный признак того, что он недостаточно чётко представляет намерения персонажа и его внутренние конфликты.

Общий сбор

Порой вам захочется объявить особый тип пробного запуска — общий сбор. В таких сценах главные герои (или большинство из них) обсуждают проблемы, стоящие перед ними, и пытаются составить план дальнейших действий. Их дискуссия может привести к драматическому конфликту, а может и нет. В последнем случае рассматривайте общий сбор не как самостоятельную сцену, а как подготовку к тем, что появятся в игре позже.

Если во время общего сбора возникает очевидный конфликт между персонажами, ведущий использует правило нескольких просителей, чтобы определить, кто из участников получает жетоны драмы.

Значимые персонажи второго плана также могут присутствовать в сценах общего сбора и участвовать в обсуждении. Однако избегайте ситуаций, когда такие персонажи перетягивают всё внимание на себя и особенно — когда несколько второстепенных персонажей начинают спорить друг с другом.

Сцены общего сбора могут быть чрезвычайно полезны для игры, однако использовать их следует экономно. С одной стороны, они помогают игрокам определиться с направлением развития сериала и напоминают им о мотивации героев. С другой, такие сцены нередко затягиваются, при этом никак не развивая сюжет истории.

Драма и убеждение

В драматических сценах протагонисты взаимодействуют либо друг с другом, либо со значимыми персонажами второго плана. Любые взаимодействия со статистами считаются процедурными сценами и разрешаются с помощью подходящего типа действия. Так, в случае спора или попытки склонить оппонента к чему-либо, персонаж обращается к **убеждению**.

Сцены со статистами никогда не приводят к драматическим последствиям для героя, потому что у того нет значимых эмоциональных связей с ними. Статисты способны только согласиться или отказать в какой-либо услуге практического толка, но не более того. Обмена жетонами драмы в результате таких сцен не происходит.

Процедурные сцены

В процедурных сценах герои добиваются конкретных практических целей. Возможно, в будущем они используют их исход для оправдания или подкрепления своих притязаний в драматических сценах, но непосредственно в разгар процедурного конфликта успех персонажа зависит от его талантов и усилий, которые он прикладывает.

Разрешение процедурных конфликтов

Каждый участник начинает игру с тремя *жетонами усилий*: зелёным, жёлтым и красным. Если вы тратите один из жетонов, отложите его в сторону; на какое-то время он становится недоступен.

Когда вы используете все жетоны, их запас полностью восстанавливается: все три вновь в вашем распоряжении, и вы можете тратить любой из них.

Жетоны усилий переносятся из одного эпизода в другой; их запас не восстанавливаются между игровыми встречами.

Для разрешения процедурных конфликтов вам также понадобится колода игральных карт без джокеров. Перед каждой сценой ведущий заново перетасовывает колоду.

Создание процедурных сцен

Процедурные сцены создаются так же, как и любые другие (см. раздел «Создание сцен»), однако описание ситуации должно включать в себя:

- место действия сцены;
- перечень вовлечённых персонажей;
- указание на то, чего пытаются достичь герои и как именно.

Если хотите создать сцену без участия своего персонажа, для этого придётся потратить зелёный жетон усилия. Разумеется, это требование не распространяется на ведущего.

После описания начальной ситуации сцена развивается в несколько этапов.

Шаг первый: ведущий тратит жетон усилия

Ведущий втайне от игроков тратит один из доступных ему жетонов усилий — так, чтобы его можно было продемонстрировать в конце сцены. Можно спрятать его в карман, специальный мешочек или просто накрыть листом бумаги.

Цвет жетона отражает сложность задачи, которую пытаются выполнить герои, или силу противника, с которым они столкнулись.

Сложность задачи	Цвет жетона ведущего
Высокая	Зелёный
Средняя	Жёлтый
Низкая	Красный

Шаг второй: определение целевой карты

Ведущий перетасовывает колоду, а затем случайным образом вытягивает из неё карту и выкладывает перед игроками. Это — *целевая карта*.

Шаг третий: игроки тратят жетоны и тянут карты

Действуя в заново установленном порядке очерёдности, каждый игрок тратит один из жетонов усилия и тянет соответствующее количество карт. Чтобы преуспеть в испытании, хотя бы один из игроков должен вытянуть карту, которая совпадёт с целевой. В зависимости от сложности задачи (которая станет известна игрокам только в конце сцены) карта игрока должна совпасть по цвету, масти или значению.

К примеру, если целевая карта — это король треф, то игрокам пригодятся любые карты чёрной масти, трефы будут особенно полезны, но лучшим результатом окажется один из трёх оставшихся в колоде королей.

- Игрок, потративший **зелёный** жетон усилия, тянет две карты.
- Игрок, потративший **жёлтый** жетон усилия, тянет одну карту.
- Игрок, потративший **красный** жетон усилия, тянет одну карту — после чего ведущий выводит из игры одну из карт на руках любого участника. Если ни одна карта не соответствует целевой ни по цвету, ни по масти, ни по значению, ведущий ждёт, пока такая карта появится в игре, после чего убирает её со стола.

Каждый игрок, персонаж которого присутствует в сцене, обязан потратить жетон усилия и вытянуть соответствующее количество карт.

Даже если персонаж игрока не участвует в сцене, он всё ещё может помочь другим героям, потратив зелёный или жёлтый жетон усилия. Если ни одного из этих жетонов у игрока нет, повлиять на исход конфликта он не может.

Выведение карт из игры

Когда игрок тратит красный жетон, ведущий выводит из игры одну из карт — причём ту, что лучше всего соответствует целевой. Приоритет следующий:

1. Карта с тем же значением.
2. Карта той же масти.
3. Карта того же цвета.

Если две или более карт одинаково хорошо подходят под требования, не имеет значения, от какой из них избавится ведущий. Он выбирает ту, потерю которой проще интерпретировать с точки зрения событий сцены.

Шаг четвёртый: определение исхода

После того как все игроки описали действия своих персонажей и вытянули карты, ведущий проверяет, совпала ли хотя бы одна из них с целевой.

Сложность задачи	Цвет жетона ведущего	Совпадение с целевой картой
Высокая	Зелёный	Значение
Средняя	Жёлтый	Масть
Низкая	Красный	Цвет

Если совпадение есть, герои достигли успеха. В противном случае они проиграли.

Карта, совпавшая с целевой по значению, всегда означает победу героев — независимо от того, какой жетон потратил ведущий.

Шаг пятый: индивидуальные последствия

Игроки, вытянувшие фигурные карты (даже если впоследствии они были исключены из игры ведущим), сталкиваются с персональными последствиями для своих персонажей.

- Если вы вытянули фигурную карту, потратив зелёный жетон усилия, опишите преимущество, которое персонаж сможет использовать в следующей сцене.
- Если вы вытянули фигурную карту, потратив красный жетон, опишите помеху или препятствие, которое придётся преодолеть персонажу в следующей сцене.

Туз — это фигурная карта

В играх по правилам *DramaSystem* туз считается фигурной картой — так же, как валет, дама и король.

Описание действий в конфликте

Разыгрывая процедурные конфликты, игроки не только следуют формальным правилам, приведённым выше, но и описывают действия персонажей, которые приближают тех к победе или поражению. Вот как это происходит:

- Игроки начинают создание сцены с рассказа о том, чего пытаются достичь персонажи.
- Ведущий описывает препятствие на пути героев. Он может как достоверно изобразить значимость угрозы, так и постараться удивить игроков: показать серьёзного противника обманчиво слабым или, напротив, сделать внушительное на вид препятствие простым в преодолении.
- Вытягивая карту, каждый игрок описывает конкретные действия своего персонажа. Чем точнее карта соответствует целевой, тем эффективнее действие:

Совпадение	Опишите действие как…
Значение	решающее
Масть	впечатляющее
Цвет	эффективное
Отсутствует	безрезультатное

- Когда ведущий выводит карту из игры, персонаж игрока, потратившего красный жетон, сталкивается с осложнением, которое нивелирует эффект его предыдущего действия.

Разрешение нескольких конфликтов

Одна процедурная сцена включает в себя лишь один процедурный конфликт. Любые дополнительные и побочные действия героев описываются как часть основного испытания. Если это невозможно, создайте для них новую сцену и разыграйте её как ретроспективный эпизод.

Разрешение процедурных конфликтов в драматических сценах

Может случиться так, что игрок решит поставить перед своим персонажем некую практическую цель в сцене, которая создавалась как драматическая. Столь же вероятно и обратное: в разгар процедурной сцены вспыхнет драматический конфликт между протагонистами.

Пока такие события гармонично вписываются в повествование, ведущий не должен вмешивается. Если игроков всё устраивает, позвольте типам сцен естественным образом сменять друг друга. Тем не менее, если вместе с переключением типа сцены, ситуация начинает развиваться в совершенно ином ключе по сравнению с изначальным намерением режиссёра, ведущему стоит остановить игру и попытаться вернуть повествование в прежнее русло.

Победа без конфликта

Часто у вас будет возможность объявить конкретные практические действия героев успешными даже без утомительной возни с картами и жетонами усилий. Для этого при создании сцены достаточно описать, чего удалось добиться персонажу и обыграть это как предпосылку для новой ситуации. Для этого необязательно даже быть режиссёром; достаточно, чтобы протагонист был вовлечён в действие сцену.

Если никто из участников не оспорит детали вашего описания, победа героя становятся свершившимся фактом игры.

Если же другой игрок или ведущий выступит с возражением, вам придётся разыграть процедурный конфликт, чтобы понять, добился ли персонаж успеха. Делать это сразу же после озвученного протеста необязательно. Вы можете либо отложить попытку достичь заявленной цели, либо вовсе отказаться от неё. Герой осознаёт, что задача сложнее, чем казалась ему изначально и потому либо попытается найти другой путь, либо попробует убедить других персонажей помочь, что увеличит его шансы на победу.

Когда вы создаёте процедурную сцену, ведущий может решить, что нет никакой интересной причины, по которой героя может постигнуть неудача. В этом случае он спрашивает остальных участников, есть ли у них возражения против успеха героя. Если нет, победа персонажа описывается как предпосылка к следующей сцене, которую и предлагается создать режиссёру.

Игрок против игрока

Конфликты между протагонистами разрешаются по другим правилам по сравнению с обычными процедурными сценами.

Каждый игрок явным образом объявляет цель, которой стремится достичь персонаж, и способность, которую использует. Прежде чем продолжить, сравните, насколько успешно персонажи справляются с выбранными типами действий. Если один из них делает это *хорошо*, а второй — *плохо*, первый побеждает автоматически. Никаких дополнительных правил использовать для этого не нужно.

Любой участник игры может оспорить заявленные цели на основании того, что они звучат неправдоподобно или чрезмерно продвигают сюжет вперёд за одну-единственную сцену. В этом случае ведущий предлагает альтернативные цели, которые удовлетворили бы всех участников.

После того как были выбраны возможные исходы конфликта, каждый участник тратит один из жетонов усилий. Цвет жетона определяет максимальное количество карт, которое игрок может вытянуть во время конфликта: зелёный даёт три карты, жёлтый — две, красный — одну.

Если один из персонажей *хорошо* справляется с выбранным типом действий, а его противник — *средне*, игрок первого может вытянуть дополнительную карту.

Последовательность действий в конфликте выглядит следующим образом:

1. Ведущий определяет, кто из персонажей стал инициатором конфликта.
2. Игрок этого персонажа первым тянет карту.
3. То же самое делает его оппонент.
4. Если у первого игрока есть возможность, вытянуть ещё одну карту, он делает это.
5. То же самое может сделать и второй игрок.
6. Так продолжается до тех пор, пока игроки не исчерпают число доступных карт, либо пока не откажутся вытягивать новую карту.
7. Игрок, на руках которого оказалась старшая карта, побеждает в конфликте и описывает, чем завершилось противостояние героев.
8. В случае ничьи, победитель определяется по старшинству масти. Порядок при этом следующий: пики, червы, бубны, трефы.

Если игрок на одном из этапов вытянул фигурную карту, потратив зелёный жетон усилия, он должен описать преимущество, которое персонаж сможет использовать в следующей сцене.

Если игрок вытянул фигурную карту, потратив красный жетон, он должен описать помеху или препятствие, которое придётся преодолеть персонажу в следующей сцене.

Когда игрок действует соло

Стандартные правила процедурных конфликтов подразумевают, что сразу несколько персонажей пытаются преуспеть в некой практической цели. Если же герой действует в одиночку, риск неудачи может стать неоправданно высоким. В таких случаях ведущему стоит использовать правила «игрок против игрока», выступая в роли второй стороны конфликта или обезличенного препятствия на пути протагониста.

Ведущий тратит один из жетонов усилий и тянет соответствующее количество карт: три — за зелёный жетон, две — за жёлтый, одну — за красный. Если второстепенный персонаж, играющий роль противника или соперника героя, особенно хорош в выбранном типе действий, ведущий тянет дополнительную карту.

Описание действий

Игрок, вытянувший первую карту, описывает, что делает его герой, чтобы преуспеть в конфликте. Затем с каждой новой картой игроки описывают действия персонажей либо как приближающие их к победе (если карта оказывается старше, чем у оппонента), либо отдаляющая от неё (если карта оказывается младше).

Когда все карты оказываются на столе, игрок с лучшей картой описывает, как именно его протагонист добился поставленной цели.

Помощь в конфликте между протагонистами

В конфликте между игроками может участвовать более двух протагонистов.

Если другой персонаж хочет вмешаться в противостояние героев, игрок должен указать, какой из сторон он пытается помочь, что для этого делает и какую способность использует. Затем игрок тратит один из жетонов усилий и тянет соответствующее количество карт: три — за зелёный жетон, две — за жёлтый, одну — за красный. Если персонаж *хорош* в выбранном типе действий, а остальные участники конфликта — нет, игрок тянет дополнительную карту. С каждой новой картой он описывает, что именно делает персонаж, чтобы принести победу выбранной стороне.

Игрок может вмешаться в конфликт в любой момент, поэтому объявлять участие его персонажа во время создания сцены необязательно.

Разрешение индивидуальных последствий

Если в процедурном конфликте игрок вытянул фигурную карту, он сталкивается с индивидуальными последствиями для персонажа — положительными или отрицательными. В таких случаях и ведущий и игрок делают соответствующие записи в своих заметках об игре. Как правило, последствия довольно эфемерны и скоротечны, поэтому специальной графы для них на листе персонажа не предусмотрено.

Затем игрокам следует тем или иным образом обыграть последствие в одной из следующих сцен. Если этого не делает игрок, за него подходящую сцену должен создать ведущий. Последствия конфликтов могут преследовать персонажа более одной сцены. Тем не менее, рано или поздно он столкнётся с новыми испытаниями, и последствия старых отойдут на второй план.

Персонажи второго плана

Персонажи второго плана вводятся в повествование любым участником игры по мере необходимости. Тем не менее, роль каждого из них исполняет ведущий.

Во время игры ведущий составляет и дополняет список всех действующих лиц сериала. Персонажи второго плана в этом списке делятся на две категории: *значимые* и *статисты*. Эти категории не связаны с правилами игры, но позволяют участникам различать проходных персонажей и тех, что сыграют важную роль в истории.

Статисты

Чаще всего статисты становятся олицетворением препятствия, с которым герои сталкиваются в процедурных сценах. Такие персонажи не связаны с внутренними стремлениями героев и не могут предоставить им эмоциональную награду.

В драматических сценах статисты участвуют лишь как проходные персонажи, помогая создать нужный контекст или тон повествования. Считайте их эквивалентом шекспировских копьеносцев.

Многие значимые персонажи второго плана впервые появляются в игре как статисты и уже потом становятся чем-то большим по мере развития их эмоциональных связей с протагонистами.

Как ввести статистов в игру

Персонажи второго плана вводятся в сцену либо режиссёром во время описания начальной ситуации, либо непосредственно в разгар игры — любым из участников.

Когда персонаж впервые появляется в повествовании, дайте ему имя и краткое описание — не более двух-трёх фраз. Этих сведений должно быть достаточно, чтобы обозначить роль статиста в истории и дать ведущему отправную точку для игры за него.

Значимые персонажи

Некоторые персонажи второго плана сразу начинают игру как значимые. Это происходит в том случае, если их первая сцена — драматическое взаимодействие с кем-то из протагонистов, в которой тот добивается некоей эмоциональной награды.

Игрок может «повысить» статиста до значимого персонажа, сделав его объектом стремлений своего героя.

Как правило, в драматических сценах, персонаж второго плана выступает в роли дарителя. Он также может быть и просителем, однако объектом его желаний и намерений должен быть кто-то из героев, а не другой второстепенный персонаж.

Во время драматических сцен ведущий, как и любой другой участник, зарабатывает и тратит жетоны драмы. Однако в его случае запас жетонов является общим для всех персонажей второго плана. Так, в одной сцене ведущий может навязать решение герою, потратив два жетона драмы — каждый из которых он заработал, играя за разных персонажей в разных сценах.

Декорации

Любой участник игры может ввести в повествование новое место, в котором разворачивается сцена — или в котором её действие может закончиться. К примеру, если сцена путешествия начинается на пыльной дороге, закончиться она может где-нибудь на болотах или в чаще леса.

Когда режиссёр или любой другой участник вводит в игру новые декорации, он должен предоставить их краткое описание. Другие игроки впоследствии могут добавить к нему новые деталями — непосредственно во время сцены или в одной из будущих сцен, действие которой разворачивается в том же месте.

После того как участники создали несколько основных декораций, вы, скорее всего, обнаружите, что повествование раз за разом возвращается к ним — как это обычно и происходит в телевизионных сериалах.

Если кто-то из участников игры считает, что новое место действия не вписывается в историю, он может оспорить описание на основании одного из следующих критериев:

- **Последовательность**: новое место действия выглядит анахронизмом или иным образом не вписывается в законы выбранного игрового мира или жанра.
- **Непрерывность**: новые декорации несовместимы с теми, что были введены в игру до этого.

- **Настроение**: описание выглядит смехотворно или иным образом выбивается из общей атмосферы игры.
- **Достоверность**: описание противоречит здравому смыслу.

Если ведущий согласен с тем, что представленное место действия не проходит один из перечисленных фильтров, он разрешает спор по общим правилам.

Жетоны преимуществ

DramaSystem вознаграждает игроков, которые наиболее последовательно и увлекательно раскрывают внутренние конфликты своих персонажей.

Получение жетонов

В конце встречи каждый игрок (по очереди) кратко описывает, как именно он раскрыл драматические полюса героя и как это было связано с темой эпизода. Если игрок затрудняется с формулировкой, за него это может сделать ведущий.

Затем участники голосуют, составляя персональный рейтинг игроков: лучший получает первое место, следующий — второе и т.д. Главный критерий при оценке — не то, насколько успешными были действия протагониста, а то, насколько интересно было за ними следить и как они помогли раскрыть характер персонажа и тему эпизода. Развитие персонажа и смещение фокуса с одного драматического полюса к другому — это хорошо и заслуживает высокой оценки. И напротив — если игрок на протяжении нескольких эпизодов эксплуатирует лишь один из полюсов, полностью забыв о втором, поощрять его не стоит.

Голосовать за себя нельзя. Голосовать за ведущего нельзя тоже — он никогда не получает жетонов преимущества. Сам ведущий голосует на общих основаниях, так же составляя рейтинг игроков.

Когда голосование закончено, ведущий складывает баллы каждого участника (первое место — 1 балл, второе — 2 балла и т.д.) и вычитает из полученного числа количество жетонов драмы на руках у игрока. После подсчёта два игрока с наименьшим рейтингом получают по *жетону преимущества*[1].

Если подсчёты кажутся слишком хлопотными, простая электронная таблица существенно ускорит процесс.

Ничья при подсчёте

Если у двух игроков оказалось одинаково малое количество баллов, каждый из них получает по жетону преимущества. Игрок на втором месте не получает ничего.

Если два игрока делят второе место по количеству очков, каждый получает по жетону — так же, как и игрок, оказавшийся на первом месте.

Если три игрока набрали одинаково малое количество очков, все получают по жетону.

[1] Подход, при котором награду получает игрок с самым низким рейтингом, может показаться контринтуитивным, но он хорошо работает на практике. Он позволяет участникам естественным образом составлять рейтинг других игроков, начиная с первого места.

Трата жетонов

Вы можете обменять жетон преимущества на дополнительные полезные возможности во время игры. Когда вы используете жетон, он выходит из игры. Запас жетонов преимуществ не обновляется — вы можете лишь заработать новые.

Жетон преимущества можно потратить, чтобы:

- получить жетон драмы;
- получить жетон усилия любого цвета;
- вытянуть дополнительную карту в процедурном конфликте;
- нарушить установленный порядок действий и взять на себя роль режиссёра сразу после завершения текущей сцены; речь идёт о смене порядка, а не о дополнительной сцене: когда очередность доходит до вас, вы пропускаете ход;
- ввести своего персонажа в сцену, даже если режиссёр против этого;
- пресечь попытку другого игрока вторгнуться в сцену, которую вы создаёте (в этом случае игрок сохраняет жетон, который ему пришлось бы потратить);
- лишить любого игрока одного из его жетонов: жетон драмы возвращается в общую кучу, а жетон усилия считается использованным; эту возможность можно использовать только в рамках сцены, но не при подсчёте очков в конце эпизода.

За одну сцену можно потратить только один жетон преимущества.

Завязки сериалов

Игра по *DramaSystem* лучше всего раскрывается в формате длительной кампании, которая строится по образцу телевизионного сериала. Каждый такой сериал начинается с *завязки* — набора отправных точек для создания истории и её персонажей.

Считайте, что завязка — это краткое описание наиболее вероятных ролей протагонистов и событий, которые могут с ними произойти. После первого эпизода вы можете периодически обращаться к завязке, чтобы использовать её как источник вдохновения, — или отказаться от неё вовсе, сосредоточившись на идеях, которые спонтанно рождаются во время игры.

Составлять полноценную завязку для каждой игры вовсе не обязательно. Как правило, словесного описания непосредственно перед началом оказывается достаточно. Тем не менее, если вы задумали сериал, действие которого происходит в необычном мире или временном периоде, сводка основных сведений о нём поможет участникам лучше подготовиться.

Завязки сериалов для игр по *DramaSystem*, используют универсальный формат, описанный ниже. Не стоит воспринимать его как набор жёстких ограничений. Это лишь перечень основных элементов будущей истории, на которые стоит обратить внимание перед её началом. При написании завязки вы вольны менять их порядок, состав и объём в зависимости от нужд конкретного сериала.

- **Краткое описание** или так называемый **логлайн** — короткая интригующая фраза, которую вы будете использовать, чтобы представить сериал игрокам.
- **Персонажи** — спектр ролей, наиболее уместных в вашей истории.
- **Декорации** — описание времени и места действия большинства сцен сериала.
- **Темы** — список наиболее вероятных тем эпизодов сериала. Можете дополнить каждый пункт пояснениями о том, как конкретная тема может быть раскрыта во время игры, но это необязательно.
- **Осложнения** — список возможных конфликтов и событий, которые могут создать или усилить напряжение в отношениях между главными героями.
- **Имена** — примерный список имён персонажей, а также названий мест и предметов (если необходимо), подходящих вашему сериалу. Этот список служит подсказкой для участников, когда они вводят в повествование новые элементы.
- **Дополнительные элементы**. Вы можете добавить к приведённому списку дополнительные пункты, если считаете, что это поможет лучше раскрыть завязку вашего сериала.

Словарь терминов

- **Ведущий** — участник игры, который отвечает за темп повествования и помогает в координации совместных действий игроков.
- **Даритель** — участник драматической сцены, к которому обращается проситель. Он может как удовлетворить просьбу, так и отказать в ней.
- **Драматическая сцена** — сцена вербального конфликта, в которой одна из сторон стремится получить от другой некую эмоциональную награду.
- **Жетон драмы** — внутриигровая валюта, побуждающая игроков искать баланс между тем, чтобы удовлетворять стремления других героев и отказывать им.
- **Жетон преимущества** — награда, которую игрок может обменять на различного рода полезные возможности во время игры.
- **Жетон усилия** — внутриигровая валюта, позволяющая игрокам влиять на степень успешности действий своих персонажей в процедурных сценах.
- **Значимый персонаж** — персонаж второго плана, достаточно важный для того, чтобы принимать участие в драматических сценах.
- **Завязка сериала** — набор отправных точек для создания истории и её протагонистов. Включает описание декораций, а также перечень возможных ролей, тем и конфликтов.
- **Игрок** — участник игры, который берёт на себя роль одного из протагонистов истории.
- **Ключевые отношения** — первые два персонажа игроков, которых вы выбираете в качестве источников желаемой эмоциональной награды.
- **Мера успеха** — оценка того, насколько умело персонаж справляется с определённым типом действий: *хорошо*, *плохо* или *средне*.
- **Проситель** — участник драматической сцены, который стремится добиться от другого персонажа некой эмоциональной награды.
- **Процедурная сцена** — сцена, в которой персонаж или персонажи игроков сталкиваются с неким внешним конфликтом.
- **Режиссёр** — участник игры, инициирующий новую сцену.
- **Статист** — поименованный персонаж второго плана, с которым у персонажей игроков нет никаких эмоциональных связей.
- **Фигурная карта** — валет, королева, король и туз.
- **Эпизод** — относительно завершённая сюжетная линия, выстроенная вокруг действий протагонистов. Как правило, разыгрывается за одну игровую встречу.

Сведения о лицензии

Авторы *DramaSystem SRD*: Робин Д. Лоуз при поддержке издательства *Pelgrane Press*.

Перевод: Александр Семыкин, специально для проекта *Запертая комната*.

Настоящий перевод, как и оригинал DramaSystem SRD, распространяется под лицензией Creative Commons 3.0 Attribution Unported.

Название *DramaSystem* является зарегистрированной торговой маркой Робина Лоуза и издательства *Pelgrane Press*. Допускается использование этого названия на условиях описанных в приведённой лицензии. Запрещается всякое упоминание *DramaSystem*, которое предполагает или подразумевает согласие или одобрение со стороны *Pelgrane Press* или Робина Лоуза.

Если вы используете *DramaSystem SRD* в своей работе, вы должны включить в неё следующую форму атрибуции. Этот текст следует разместить на той же странице, что и указание вашего собственного авторского права.

Настоящая работа основана на документе DramaSystem SRD, который можно найти по адресу http://www.pelgranepress.com/?p=12485. Правила DramaSystem были разработаны Робином Д. Лоузом и опубликованы издательством Pelgrane Press под лицензией Creative Commons Attribution 3.0 Unported (http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/).